

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Para pembelajar mengarang tingkat menengah (*chukyuu sakubun*) masih belum mengetahui akan sistem penilaian dalam membuat karangan. Sistem penilaian yang dimaksudkan adalah penggunaan tata bahasa (文法), pembendaharaan kata (語彙), isi karangan (内容), penempatan ungkapan (表現), dan pemakaian huruf *kanji* (漢字). Rata-rata para pembelajar hanya terpaku pada satu aspek penilaian saja. Tata bahasa dalam tingkat menengah ini terdapat total 84 buah tata bahasa yang telah dipelajari. Namun ada pembelajar yang masih belum dapat menggunakan tata bahasa dengan tepat, dan hampir tidak ada yang menggunakan tata bahasa beragam dari pembelajaran mengarang tingkat dasar sampai pada tingkat menengah. Pembendaharaan kata atau *vocabulary* yang dipelajari sangatlah banyak, namun hanya beberapa yang dapat menggunakan *vocabulary* yang dapat menambah kemenarikan dalam setiap kalimatnya. Selain itu, dalam pembelajaran mengarang tingkat menengah, terdapat jumlah minimal isi karangan, yaitu sebanyak 400 kata (400 字). Dalam aspek ini, lebih dari setengahnya telah memenuhi standar penilaian dengan tepat. Dari segi penempatan ungkapan, lebih dari setengahnya telah sesuai dengan aspek penilaian. Sementara dalam pemakaian huruf *kanji*, masih terdapat pembelajar yang

lupa dan tidak menuliskan huruf *kanji* dengan tepat, padahal huruf yang dimaksudkan merupakan *kanji* dari tingkat dasar. Nilai rata-rata karangan yang diperoleh oleh pembelajar sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Imaginative Learning* dalam pembelajaran mengarang tingkat menengah (*Chukyuu Sakubun*) ini adalah sebesar 52,46.

2. Setelah tiga kali diterapkan Model Pembelajaran *Imaginative Learning*, pembelajar lebih mengetahui akan sistem penilaian dalam membuat karangan. Adanya perbaikan dari segi tata bahasa, pembendaharaan kata, isi karangan, penggunaan ungkapan maupun pemakaian huruf *kanji*. Namun, secara matematis, tidak semuanya mengalami peningkatan hasil belajar. Secara objektif, dapat dikatakan sebagian besar pembelajar mengarang tingkat menengah mengalami peningkatan dalam kemampuan menulis karangan setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Imaginative Learning*. Sedangkan sebagian kecil dari pembelajar mengarang tingkat menengah tidak mengalami peningkatan dalam kemampuan menulis karangan atau dapat dikatakan *stagnant* pada hasil sebelum diterapkannya Model Pembelajaran *Imaginative Learning*. Dan hampir tidak ada pembelajar mengarang tingkat menengah mengalami penurunan dalam kemampuan menulis karangan. Nilai perolehan rata-rata karangan pembelajar setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Imaginative Learning* dalam pembelajaran mengarang tingkat menengah ini adalah sebesar 65,29. Berdasarkan analisis data, dengan nilai derajat kebebasan adalah 23, maka nilai  $t_{hitung}$  yang sebesar 5,7666 memiliki nilai lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  yang sebesar 2,07 untuk 5% dan 2,82 untuk 1% ( $5,7666 > 2,82 > 2,07$ ). Dengan demikian, nilai  $t_{hitung}$  ini lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ , sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *Chukyuu Sakubun*

sebelum dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Imaginative Learning*. Dan dapat disimpulkan pula bahwa hipotesis kerja (Hk) yang dianggarkan oleh peneliti diterima.

3. Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan pada responden yang juga berperan sebagai sampel dan juga sebagai pembelajar, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memberikan respon positif terhadap penerapan Model Pembelajaran *Imaginative Learning* ini. Yang lebih dari setengahnya mengatakan akan adanya peningkatan kemampuan dalam membuat karangan. Dan lebih dari setengahnya pula, mengaku bahwa model pembelajaran ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang secara umum. Selain itu, lebih dari setengahnya dari responden mengutarakan bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan minatnya dalam pembelajaran mengarang. Serta lebih dari setengahnya pula mengatakan bahwa secara tidak langsung model pembelajaran ini meningkatkan minat pembelajar terhadap pembelajaran bahasa Jepang secara umum.

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian ini merupakan studi eksperimen tentang pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Imaginative Learning* terhadap peningkatan kemampuan menulis karangan pembelajar tingkat tiga semester 5, khususnya kelas C. Penelitian ini mendukung teori pengajaran yang efektif dan efisien, bahwa penggunaan model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran yang tepat serta pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu,

penulis berharap model pembelajaran ini dapat digunakan dalam keseharian akademik dari pembelajar.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memperkaya pilihan model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran maupun media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif pengajar dalam mengajar. Penelitian ini juga dapat menjadi sumbangan pemilihan sebagai pembelajaran dalam belajar-mengajar di sekolah dan di universitas, khususnya Departemen Pendidikan Bahasa Jepang dalam mata kuliah *Chukyuu Sakubun*. Di samping itu, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan referensi tentang Pengelolaan Pendidikan maupun Kurikulum Pembelajaran bagi para calon pendidik.

### C. Rekomendasi

Sebagai bentuk tindak lanjut dari penelitian ini, terdapat rekomendasi yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait berkenaan dengan hasil penelitian, di antaranya ditujukan kepada:

#### 1. Pembelajar

- a. Diharapkan pembelajar dapat menerapkan model pembelajaran ini secara mandiri diluar jam pelajaran yang diberikan dalam kelompok belajar maupun saat tutor sebaya ataupun pembelajaran mandiri pribadi. Karena pendidikan tidak terbatas akan ruang kelas segi empat yang berpapan tulis dan berbangku saja, sehingga dapat meningkatkan pula semangat belajar ketika jam pelajaran berlangsung.
- b. Lebih ditingkatkan lagi motivasi belajarnya dengan cara menganggap pembelajaran itu suatu hal yang menyenangkan. Karena sudah terbukti motivasi dan niatlah yang menjadi dasar meningkatnya kemampuan secara akademik.

## 2. Pengajar

- a. Pengajar dapat menerapkan model pembelajaran ini saat jam pelajaran berlangsung. Karena model pembelajaran dan metode pengajaran yang menyenangkan akan lebih membuat pembelajar lebih antusias dalam mendapat materi secara teoretis yang secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan pembelajar.
- b. Pemanfaatan media yang menarik dan masih dapat berterima pun dapat menjadi referensi dalam menerapkan model pembelajaran efektif-efisien dan metode pengejaran yang menyenangkan bagi pembelajar, salah satunya adalah media video bisu ini. Karena media pembelajaran pun merupakan salah satu faktor pendorong agar pembelajar lebih termotivasi dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman pembelajar.

## 3. Peneliti

- a. Diharapkan penelitian tindak lanjut untuk menyempurnakan penelitian ini, yaitu dengan mengadakan penelitian yang sama namun mengukur hal yang lebih spesifik dalam ranah kognitif, aspek ingatan, evaluasi, dan menyempurnakan desain model pembelajaran ini.
- b. Lebih dikembangkan lagi penelitian ini dengan menerapkan Model Pembelajaran *Imaginative Learning* terhadap subjek-subjek pembelajaran lainnya seperti dalam pembelajaran tata bahasa (文法), pembelajaran menyimak (聴解), maupun pembelajaran lainnya.
- c. Lebih diperkaya lagi media bantu yang variatif dalam menerapkan model pembelajaran ini, seperti penggunaan media video klip, musik, dan media lainnya yang sejenis,

agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan komunikatif.